

SYNDICATE™

AMIGA CD32 REFERENCE CARD

These instructions are for use with the Amiga CD32 version of Syndicate. This reference card tells you how to load Syndicate and the functionality of the Amiga CD32 joypad. There are also a number of differences between this Amiga CD32 version of Syndicate and the game as documented in the Executive Brief.

PLAYING SYNDICATE:

1. Start with your Amiga CD32 turned OFF.
2. Insert your Syndicate CD into the drive with the printed side facing up and then close the lid.
3. Turn your Amiga CD32 ON; after a few moments the Syndicate introduction will start.

DIFFERENCES IN THE AMIGA CD32 VERSION OF SYNDICATE

LOAD AND SAVE GAMES

The CD32 saves a considerable amount of information in a special packed format. To save a game, click on a slot and then click SAVE. If the save was not successful for any reason, the screen border will turn red for a few seconds. This may be due to memory being occupied by other locked saved games.

Note that saved games are NOT locked. If you want to lock a saved game, do so from the CD32 boot-screen option (see your CD32 manual for details).

To load a saved game, click on the appropriate box with the word "SYNDICATE" in it and then click LOAD.

A CD32 which has nothing else at all saved in its memory will store 3 Syndicate games.

MOUSE AND KEYBOARD

The CD32 version of Syndicate can work with a variety of configurations:

- a) Joypad in port 0.
- b) Joypad in port 1.
- c) Mouse in port 0 and joypad in port 1.
- d) Any of the above, plus a keyboard.

If you are using a mouse and/or keyboard, the commands are detailed in the Executive Brief. Note that a mouse on its own is not a useful option, as some commands can only be entered using a joystick or keyboard. General Joypad Controls

The direction buttons on the joystick act as mouse movement controls, moving the pointer up, down, left, right and diagonally. Holding down the top-left switch while using the direction buttons moves the pointer twice as fast.

Holding down the top-right switch while using the direction buttons will scroll the map in the appropriate direction.

The Green button will cycle the pointer around useful places (hot spots) on most screens, EXCEPT when your agents are in action - see paragraph below.

When your agents are in action, the Green button will flip to the control panel area. Once in the control panel, the top-right switch will cycle around the weapons panel and the top-left switch will cycle around each agent and the group agent control. Pressing the Green button again will return you to the main map.

The Red button is used to select your current option; this is referred to in the Executive Brief as left-click.

The Blue button is used to fire; this is referred to in the Executive Brief as right-click.

Pressing the Play and Blue buttons together will abort a mission; this is referred to in the Executive Brief as pressing ESC.

Pressing the Play and Red buttons together will exit at the end of a mission; this is referred to in the Executive Brief as pressing SPACE.

Pressing the Play button and the top-left switch together will pause/unpause the game.

Pressing the Play button and the top-right switch together will toggle the sound on and off.

Pressing the Play and Yellow buttons together will auto-destruct an agent (if available).

The Yellow button operates the 'Acquire and Fire' feature. Although the really tough Syndicate boss may sniff at this option, it can make it a little easier to hit the enemy - joypads are not the fastest pointing devices in the universe! When you press this button the screen will flash yellow, meaning that the feature is enabled. If the active agent has a valid weapon (ie. it has ammunition and is being held) then the agent will fire on a valid target as soon as it comes into range (the cross-hair cursor turns red). This does not guarantee a hit, but if you are well positioned and target quickly, there's a good chance of success. Pressing the yellow button again turns the feature off; the screen will flash white to indicate this.

ENTERING TEXT WITH THE JOYPAD

The Configure Company menu has boxes to enter your name and your Company's name. To enter letters with the joypad, use the following buttons:

Yellow button - gives you a new letter

Top-right switch - moves the current letter forwards through the alphabet (A, B, C ... Z)

Top-left switch - moves the current letter backwards through the alphabet (Z, Y, X ... A)

Blue button - delete the current letter

Play button and top-left switch together - moves the cursor to the previous letter of the name (Backspace)

CONFIGURE COMPANY

When configuring your company, there is now a Turn Animations On/Off box at the bottom of the screen. This lets you decide whether or not to play Syndicate with the inter-mission animations running. The game runs with fewer pauses if you have animations turned Off.

Point at the box and press the Red button to toggle this option on and off.

SCANNER

The Scanner on the Mission Status screen displays all the characters within the Mission Zone in white. For colour information you must buy the Scanner accessory listed among the equipment options. This displays mission personnel as blips in the following colours:

Your agents - Yellow

Enemy agents - Red

Civilians - Small flashing white specks (persuaded civilians turn yellow)

Guards - Pink

Dead agents - Disappear

Police - Flash dark/light blue

Targets - White (persuaded targets flash yellow/white)

Vehicles - White squares

Note: Your cyborgs' electronic mechanism interferes with a vehicle's Scanner pulse. This means that the vehicle can sometimes disappear from the Scanner display.

Buildings - Blue blocks

Roads - Dark grey

TARGET

When you look at the Scanner you can see a white pulse given off by the active agent. This is the target locator, replacing the radar signal emitted by the target in the PC version. Move your agents in the direction of this pulse in order to hunt down the target and succeed in your mission.

RELOAD

To save time after a mission, reload all your weapons at once. To do this follow the procedure as in the Executive Brief, then point at the Reload box and press the Blue button.

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this software, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department:

Address: Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Telephone: From inside the UK: 01444 239600
From outside the UK: {international code} 44 1444 239600

Fax: From inside the UK: 01444 248996
From outside the UK: {international code} 44 1444 248996

Hours of business: 09:30 to 13:00hrs and 14:00 to 16:30hrs Monday to Friday

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

Copyright © 1993-1995 Bullfrog Productions Ltd., all rights reserved. Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks of Bullfrog Productions Ltd. Syndicate is a trademark of Electronic Arts.

SYNDICATE™

CARTE D'INFORMATIONS AMIGA CD32

Ces instructions s'appliquent à la version Amiga CD32 de Syndicate. Cette carte d'informations vous montre comment charger Syndicate et vous indique les fonctions du joypad de l'Amiga CD32. Il existe également un certain nombre de variantes entre cette version Amiga CD32 de Syndicate et le jeu tel qu'il est décrit dans le « Executive Brief ».

POUR JOUER À SYNDICATE :

1. Pour commencer, éteignez votre Amiga CD32.
2. Insérez votre CD Syndicate dans le lecteur, la face imprimée vers le haut, puis refermez le tiroir.
3. Allumez votre Amiga CD32 ; la présentation de Syndicate commence quelques instants plus tard.

DIFFÉRENCES DANS LA VERSION AMIGA CD32 DE SYNDICATE

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DES PARTIES.

Le CD32 sauvegarde une quantité considérable d'informations sous un format condensé spécial. Pour sauvegarder une partie, cliquez sur une fente, puis sur SAVE. Si pour une raison quelconque la sauvegarde ne fonctionne pas, la bordure de l'écran devient rouge pendant quelques secondes. Il est possible que l'occupation de la mémoire par d'autres parties sauvegardées et verrouillées soit à l'origine de cette impossibilité de sauvegarder.

Souvenez-vous que les parties sauvegardées NE SONT PAS verrouillées. Si vous souhaitez verrouiller une partie sauvegardée, faites-le avec l'option d'initialisation à l'écran du CD32 (pour plus de précisions, consultez le manuel de votre CD32).

Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur la case appropriée portant la mention "SYNDICATE", puis cliquez sur LOAD.

Un CD32 dont toute la mémoire est disponible peut stocker 3 parties de Syndicate.

SOURIS ET CLAVIER

La version CD 32 de Syndicate peut fonctionner sous plusieurs configurations :

- a) Joypad au point de connexion 0.
- b) Joypad au point de connexion 1.
- c) Souris au point de connexion 0 et joypad au point de connexion 1.
- d) Le clavier plus une des combinaisons ci-dessus.

Si vous utilisez une souris et/ou le clavier, les commandes sont précisées dans le « Executive Brief ». Il est à signaler que la seule utilisation d'une souris n'est pas une solution valable étant donné que certaines commandes ne peuvent s'utiliser qu'avec un joystick ou un clavier.

COMMANDES USUELLES DU JOYPAD.

Les boutons de direction du joystick font office de souris pour les commandes de mouvement, en déplaçant le curseur de haut en bas, de gauche à droite et en diagonale. Il est possible de déplacer le curseur deux fois plus vite en maintenant le bouton supérieur gauche enfoncé tout en utilisant les boutons de direction.

En appuyant simultanément sur le bouton supérieur droit et les boutons de direction vous pouvez faire défiler la carte dans la direction appropriée.

Le bouton vert permet de passer en revue les endroits utiles (les points stratégiques) à l'aide du curseur, sur la plupart des écrans, SAUF lorsque vos agents sont en action - voir le paragraphe ci-dessous.

Lorsque vos agents sont en action, le bouton vert permet de basculer vers le panneau de commande. Une fois dans le panneau de commande, le bouton supérieur droit passe en revue le panneau des armes et le bouton supérieur gauche passe en revue chaque contrôle d'agent et agent de groupe. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton vert pour retourner à la carte principale.

Le bouton rouge sert à sélectionner votre option courante ; il correspond à l'option « *clic de gauche* » du « Executive Brief ».

Le bouton bleu sert à faire feu ; il correspond à l'option « *clic de droite* » dans le « Executive Brief ».

Pour abandonner une mission, appuyez simultanément sur le bouton Play et sur le bouton bleu, c'est l'équivalent de la touche *ECHAP* dans le « Executive Brief ».

Pour quitter à la fin d'une mission, appuyez simultanément sur le bouton Play et sur le bouton rouge, c'est l'équivalent de la touche *ESPACE* dans le « Executive Brief ».

Pour interrompre et reprendre une partie, appuyez simultanément sur le bouton Play et sur le bouton supérieur gauche.

Appuyez simultanément sur le bouton Play et sur le bouton supérieur droit pour activer ou désactiver le son.

Appuyez simultanément sur le bouton Play et sur le bouton jaune pour qu'un agent s'autodétruise (si cette fonction est disponible).

Le bouton jaune actionne la fonction de tir automatique. Bien que les purs et durs de Syndicate feront certainement une moue dédaigneuse à cette idée, elle peut aider à atteindre l'ennemi - les joysticks ne sont pas les instruments de visée les plus rapides de l'univers ! Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'écran se met à clignoter en jaune, ce qui signifie que cette fonction est activée. Si l'agent actif possède une arme valable (c'est à

dire s'il a également les munitions et s'il a son arme à la main), il fera alors feu sur les objectifs valables, dès que ceux-ci seront dans son champ (le témoin de visée devient rouge). Cela ne vous garantit pas que vous allez atteindre l'objectif, mais si vous êtes bien placé et que vous visez rapidement, vous avez de bonnes chances de réussir. Appuyez à nouveau sur le bouton jaune pour désactiver cette fonction, l'écran clignotera en blanc pour confirmer cette opération.

SAISIE DE TEXTE À L'AIDE DU JOYPAD

Le menu d'organisation de l'association comporte des cases dans lesquelles vous pouvez taper votre nom et le nom de votre association. Pour écrire avec le joypad, utilisez les boutons suivants :

Le bouton jaune vous donne une nouvelle lettre.

Le bouton en haut à droite fait défiler l'alphabet lettre par lettre dans le sens (A, B, C ... Z.)

Le bouton en haut à gauche fait défiler l'alphabet lettre par lettre dans le sens inverse (Z, Y, X ... A).

Le bouton bleu supprime la lettre affichée.

Le bouton Play et le bouton en haut à gauche actionnés simultanément déplacent le curseur à la lettre précédente du nom. (Retour arrière)

ORGANISATION DE L'ASSOCIATION

Lorsque vous organisez votre association, la case située dans la partie inférieure de l'écran permet d'activer ou désactiver les animations. Cette option vous permet de décider si vous souhaitez jouer votre partie avec ou sans les animations entre les missions. Le jeu comporte moins de pauses si vous désactivez les animations.

Placez le curseur sur la case et appuyez sur le bouton rouge pour activer ou désactiver cette option.

SCANNER

Sur le tableau de l'Etat de la Mission, le Scanner signale tous les personnages de la zone de la mission par une couleur blanche. Pour des informations par les couleurs, vous devez acheter l'accessoire du Scanner qui figure dans la liste des équipements facultatifs. Celui-ci indique les différents personnages de la mission par un clignotement des couleurs suivantes :

vos agents : jaune.

Agents ennemis : rouge.

Civils : tacheté blanc clignotant. (les civils rendus coopératifs deviennent jaunes).

Gardes : rose

Agents morts : disparaissent.

Policiers : clignotement bleu clair/bleu foncé.

Cibles : blanc (les objectifs rendus coopératifs clignotent en jaune et blanc).

Véhicules : carrés blancs

Remarque : le mécanisme électronique de vos cyborgs créent des interférences avec les impulsions Scanner des véhicules. Cela signifie qu'un véhicule peut parfois disparaître de l'affichage du Scanner.

Bâtiments : bleu.

Routes : gris foncé.

CIBLES

En regardant le Scanner, vous pouvez voir des impulsions blanches dégagées par l'agent en action. Il s'agit du localisateur de cible qui remplace le signal radar émis par la cible dans la version PC. Déplacez vos agents dans la direction de ces impulsions pour traquer la cible et accomplir votre mission avec succès.

RÉARMEMENT

Pour gagner du temps après une mission, rechargez toutes vos armes en une seule fois. Pour cela, suivez la procédure indiquée dans le « Executive Brief », puis placez le curseur sur la caisse de munitions et appuyez sur le bouton bleu.

SUPPORT TECHNIQUE

En cas de problèmes avec ce logiciel, par exemple s'il ne fonctionne pas, n'hésitez pas à contacter notre service technique :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Téléphone : + 44 1444 239600

Télécopie : + 44 1444 248996

Heures de bureau : de 9h30 à 13h et de 14h à 16h30 du lundi au vendredi.

Nous sommes au regret de ne pouvoir vous proposer les astuces du jeu. Ce service ne traite que les problèmes techniques.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Copyright © 1993-1995 Bullfrog Productions Ltd., tous droits réservés. Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. Syndicate est une marque déposée de Electronic Arts.

SYNDICATETM

SCHEDA DI RIFERIMENTO PER AMIGA CD32

Queste istruzioni si riferiscono alla versione per Amiga CD32 di Syndicate. La presente scheda di riferimento spiega come caricare Syndicate e illustra il funzionamento del tastierino di controllo dell'Amiga CD32. Inoltre, elenca le differenze esistenti tra questa versione per Amiga CD32 e il gioco descritto nell'Executive Brief.

ESECUZIONE DI SYNDICATE

1. Accertarsi che l'Amiga CD32 sia SPENTO.
2. Inserire il CD di Syndicate nell'unità con il lato stampato rivolto verso l'alto e chiudere il coperchio.
3. ACCENDERE l'Amiga CD32; dopo alcuni secondi verrà visualizzato lo schermo introduttivo di Syndicate.

DIFFERENZE DELLA VERSIONE PER AMIGA CD32 DI SYNDICATE

CARICAMENTO E SALVATAGGIO DEI GIOCHI

Il CD32 consente di salvare una notevole quantità di informazioni in un formato compresso speciale. Per salvare un gioco, fare clic su uno slot e poi su SAVE (Salva). Se il salvataggio non viene completato, il bordo dello schermo appare evidenziato in rosso per alcuni secondi. Ciò può verificarsi quando la memoria è occupata da altri giochi salvati e bloccati.

Si noti che i giochi salvati NON sono bloccati. Per bloccare un gioco salvato, utilizzare l'opzione di avvio del CD32 (per ulteriori informazioni, consultare il manuale del CD32).

Per caricare un gioco salvato, fare clic sulla casella appropriata contenente la parola "SYNDICATE"; quindi fare clic su LOAD (Carica).

È possibile memorizzare 3 giochi Syndicate su un CD32 la cui memoria non è occupata da nient'altro.

MOUSE E TASTIERA

La versione di Syndicate su CD32 funziona con diverse configurazioni:

- a) tastierino di controllo collegato alla porta 0;
- b) tastierino di controllo collegato alla porta 1;
- c) mouse collegato alla porta 0 e tastierino di controllo alla porta 1;
- d) uno qualsiasi dei suddetti dispositivi più la tastiera.

I comandi per gli utenti che utilizzano il mouse e/o la tastiera sono illustrati nell'Executive Brief. Non è possibile utilizzare esclusivamente il mouse, dato che alcuni comandi sono accessibili soltanto mediante il tastierino di controllo o la tastiera.

COMANDI GENERALI DEL TASTIERINO DI CONTROLLO

I pulsanti direzionali del tastierino hanno la stessa funzione dei controlli per lo spostamento del mouse e consentono di muovere il puntatore in alto, in basso, a sinistra, a destra e in diagonale. Se si tiene premuto l'interruttore posto in alto a sinistra mentre si utilizzano i pulsanti direzionali, il puntatore si sposta a velocità doppia.

Se si tiene premuto l'interruttore posto in alto a destra mentre si utilizzano i pulsanti direzionali, la mappa viene fatta scorrere nella direzione corrispondente.

Il pulsante Verde consente di spostare il puntatore in luoghi utili (punti attivi) nella maggior parte delle schermate, **TRANNE** quando i propri agenti sono in azione (vedere il paragrafo seguente).

Quando i propri agenti sono in azione, il pulsante Verde consente di passare all'area del pannello di controllo. Nel pannello di controllo, l'interruttore posto in alto a destra consente di scorrere il pannello delle armi, mentre l'interruttore posto in alto a sinistra consente di visualizzare ogni agente e il controllo del gruppo di agenti. Se si preme di nuovo il pulsante Verde, si ritorna alla mappa principale.

Il pulsante Rosso consente di selezionare l'opzione corrente; nell'Executive Brief, tale azione si esegue facendo *clic con il pulsante sinistro*.

Il pulsante Blu consente di fare fuoco; nell'Executive Brief, tale azione si esegue facendo *clic con il pulsante destro*.

Se si premono il pulsante Play e il pulsante Blu contemporaneamente, la missione viene interrotta; nell'Executive Brief, tale azione si esegue premendo il tasto *ESC*.

Se si premono il pulsante Play e il pulsante Rosso contemporaneamente, si esce al termine della missione; nell'Executive Brief, tale azione si esegue premendo la **BARRA SPAZIATRICE**.

Per attivare e disattivare la pausa del gioco, premere contemporaneamente il pulsante Play e l'interruttore posto in alto a sinistra.

Per attivare e disattivare il suono, premere contemporaneamente il pulsante Play e l'interruttore posto in alto a destra.

Se si premono contemporaneamente il pulsante Play e il pulsante Giallo, un agente (se disponibile) viene distrutto automaticamente.

Il pulsante Giallo consente di utilizzare la funzione "Attiva e colpisci". Sebbene i boss più potenti di Syndicate disdegnino questa opzione, essa può aiutare a colpire il nemico (i tastierini di controllo non sono i dispositivi di puntamento più veloci dell'universo!). Quando si preme questo pulsante, lo schermo lampeggia in giallo, ad indicare che la funzione è attivata. Se è dotato di un'arma valida (cioè, se è provvisto di munizioni ed è tenuto prigioniero), l'agente attivo cerca di colpire un obiettivo valido non appena questo entra nel raggio di azione (il cursore a mirino diventa rosso). Ciò non garantisce che il colpo vada a segno, ma se si è posizionati bene e si prende la mira velocemente, vi sono buone

probabilità di successo. Per disattivare la funzione, premere di nuovo il pulsante giallo; lo schermo lampeggerà in bianco.

IMMISSIONE DEL TESTO CON IL TASTIERINO DI CONTROLLO

Il menu Configure Company (Configura società) è dotato di caselle per l'immissione del nome dell'utente e del nome della società. Per digitare le lettere con il tastierino di controllo, utilizzare i seguenti pulsanti:

Pulsante giallo: fornisce una nuova lettera.

Interruttore posto in alto a destra: consente di passare dalla lettera corrente a quelle successive dell'alfabeto (A, B, C ... Z).

Interruttore posto in alto a sinistra: consente di passare dalla lettera corrente a quelle precedenti dell'alfabeto (Z, Y, X ... A).

Pulsante blu: cancella la lettera corrente.

Pulsante Play e interruttore posto in alto a sinistra premuti contemporaneamente: sposta il cursore alla lettera precedente del nome (ritorno indietro).

CONFIGURAZIONE DELLA SOCIETÀ

Per la configurazione della società, vi è ora la casella Turn Animations On/Off (Attiva/Disattiva animazioni), nella parte inferiore dello schermo. È così possibile scegliere se si desidera eseguire Syndicate con le animazioni attivate. Se le animazioni sono disattivate, l'esecuzione del gioco comporta meno pause.

Per attivare e disattivare questa opzione, posizionare il puntatore sulla casella e premere il pulsante Rosso.

SCANNER

Lo scanner della schermata Mission Status (Stato della missione) visualizza tutti i personaggi della Mission Zone (Zona della missione) in bianco. Per ottenere informazioni a colori, occorre acquistare l'accessorio dello scanner elencato tra le opzioni dell'attrezzatura. Sarà così possibile visualizzare il personale della missione, in forma di segnali sullo schermo, nei colori seguenti:

Agenti controllati dall'utente: giallo

Agenti nemici: rosso

Civili: punti bianchi lampeggianti (i civili colpiti diventano gialli)

Guardie: rosa

Agenti morti: scompaiono

Polizia: segnale blu scuro/chiaro lampeggiante

Obiettivi: bianco (gli obiettivi colpiti lampeggiano in giallo/bianco)

Veicoli: quadrati bianchi

Nota: Il meccanismo elettronico dei cyborg interferisce con gli impulsi dello scanner di un veicolo. Ciò significa che il veicolo potrebbe a volte sparire dalla visualizzazione dello scanner.

Edifici: blocchi blu

Strade: grigio scuro

OBIETTIVO

Se si osserva lo scanner, si può notare un impulso bianco emesso dall'agente attivo. Questo individua gli obiettivi e sostituisce il segnale radar emesso dall'obiettivo nella versione per PC. Per colpire l'obiettivo e portare a termine la missione, spostare i propri agenti in direzione di questo impulso.

RICARICAMENTO

Per guadagnare tempo al termine di una missione, ricaricare subito tutte le armi. Attenersi alla procedura descritta nell'Executive Brief, quindi posizionare il puntatore sulla casella Reload (Ricarica) e premere il pulsante Blu.

ASSISTENZA TECNICA

Qualora si riscontrassero problemi tecnici con il software, quale il suo mancato funzionamento, rivolgersi al Servizio di assistenza tecnica.

Indirizzo: Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, Inghilterra.

Telefono: Dal Regno Unito: 01444 239600

Dagli altri paesi: {prefisso internazionale} 44 1444 239600

Fax: Dal Regno Unito: 01444 248996

Dagli altri paesi: {prefisso internazionale} 44 1444 248996

Orario di ufficio: dalle 9:30 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 16:30, da lunedì a venerdì

Siamo spiacenti di non potere offrire suggerimenti per il gioco, dato che il servizio si occupa esclusivamente dei problemi tecnici.

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EPILESSIA

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

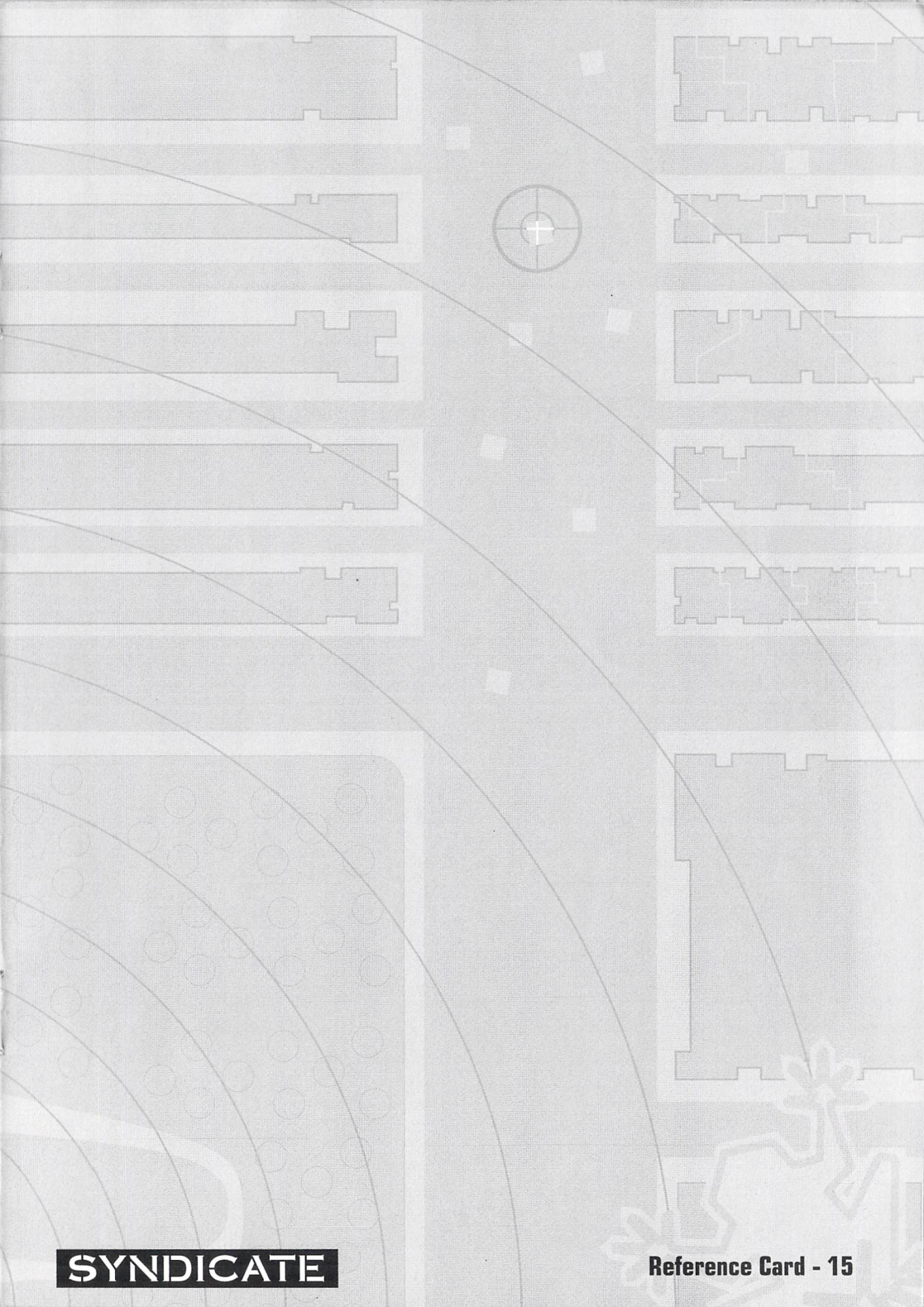
Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica. Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN TUTTI I CASI PRIMA DI UTILIZZARE UN VIDEO GIOCHI.

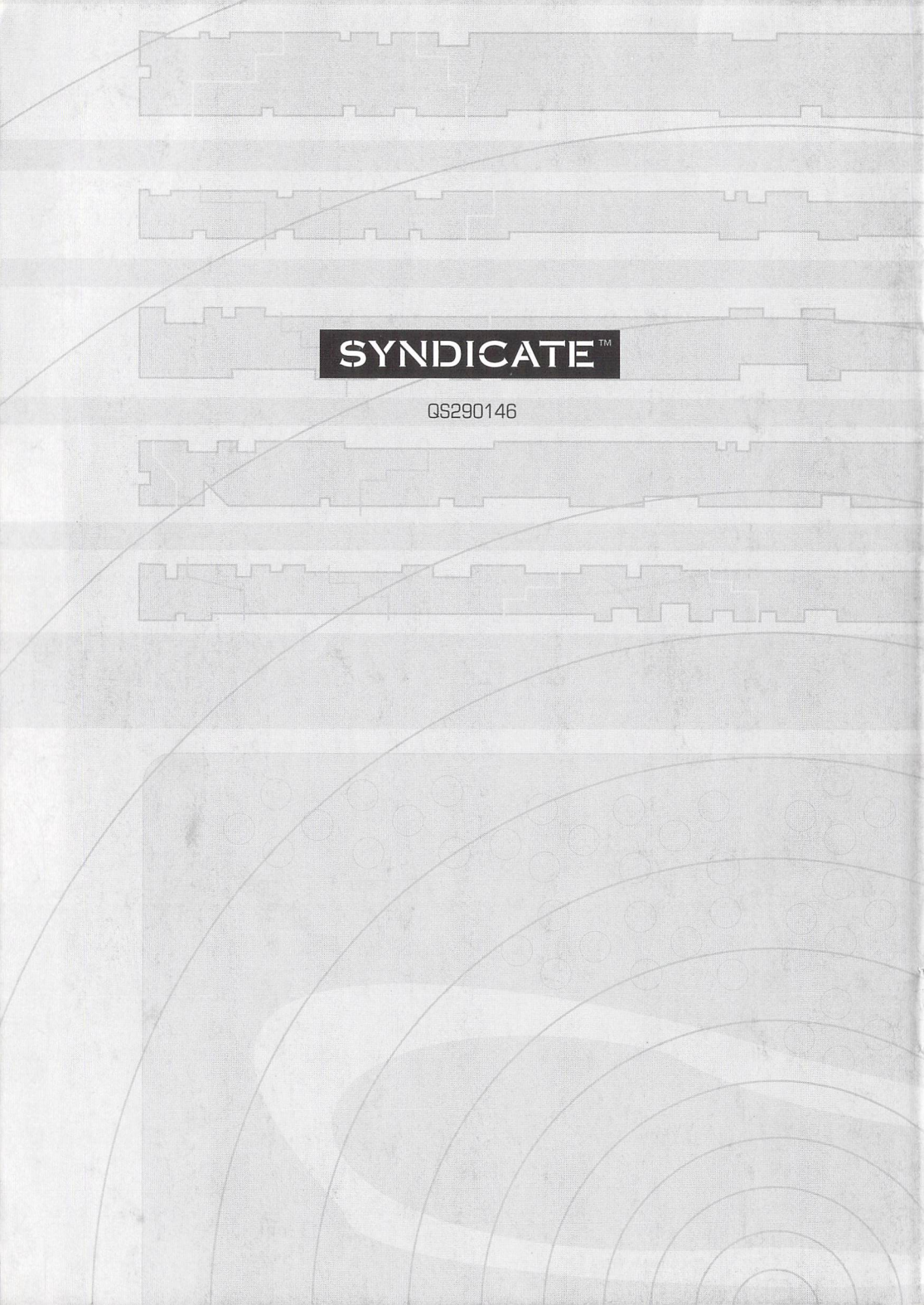
Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.

Copyright © 1993-1995 Bullfrog Productions Ltd., tutti i diritti riservati. Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi della Bullfrog Productions Ltd. Syndicate è un marchio della Electronic Arts.

The background is a complex abstract composition. It features several horizontal bands of different patterns: some with solid colors, others with repeating geometric shapes like squares and circles. A prominent feature is a large, faint, stylized outline of a plant or tree in the lower right corner. Overlaid on these patterns are several thin, curved lines that sweep across the page. In the upper center, there is a small circle with a crosshair inside it. The overall color palette is muted, consisting of various shades of gray, beige, and off-white.

SYNDICATE

Reference Card - 15

The background of the entire page is a complex, abstract design. It features several large, thin, concentric circles that originate from the bottom right and expand towards the top left. Overlaid on these circles are horizontal bands of varying shades of gray. Some of these bands have a jagged, stepped edge, resembling a staircase or a digital signal waveform. The overall effect is a layered, geometric composition.

SYNDICATE™

QS290146